



	Apresentação	
	Objetivos	
	Enunciado do trabalho de Pesquisa	
	Fórum - Definição Grupos	

Apresentação

Olá turma,

A partir da aula de hoje vocês deverão desenvolver um trabalho de pesquisa que versará sobre **tópicos atuais da área de IHC**. Como resultado da pesquisa, cada grupo fará uma **produção textual** e uma **apresentação oral** (em aula). A entrega do trabalho escrito e dos slides será no dia **10/06**. Este trabalho pode ser realizado em grupos de no máximo 3 participantes. Cada grupo deverá pesquisar sobre um tópico atual relacionado a IHC.

Vou disponibilizar um **Fórum de Discussão** onde vocês irão **postar o nome dos participantes do grupo e o tema escolhido**.

Quem fará individualmente, peço que informe esta opção pelo fórum. Os alunos que não indicarem o nome dos participantes do grupo, e que não informarem que farão individualmente, vou considerar que **não farão** a atividade e que estarão em recuperação.

Enviar uma mensagem pelo **Fórum de Discussão** até o final da aula do **dia 27/05**, informando:

- Membros do grupo
- Assunto escolhido (lremos **evitar** temas repetidos)

Leiam as mensagens já postadas no fórum. **Caso um grupo já tenha escolhido o tema, peço que selecionem outro.**

Na página "**Enunciado do trabalho de pesquisa**", vou detalhar os temas sugeridos, bem como deve ser a estrutura da pesquisa.

Objetivos

Os objetivos de aprendizagem da aula são:

- Conhecer tópicos avançados na área de IHC;
- Aprofundar-se em tópicos avançados de IHC;
- Desenvolver pesquisa bibliográfica*;
- Desenvolver habilidades de expressão e argumentação oral;
- Desenvolver habilidades de trabalho em equipe.










* **Pesquisa bibliográfica**: é desenvolvida a partir de materiais publicadas em livros, artigos, dissertações e teses. Ela pode ser realizada independentemente ou pode constituir parte de uma pesquisa descritiva ou experimental. Segundo Cervo, Bervian e da Silva (2007, p.61), a pesquisa bibliográfica “constitui o procedimento básico para os estudos monográficos, pelos quais se busca o domínio do estado da arte sobre determinado tema.”

Enunciado do trabalho de Pesquisa

Aula 12 - 27/05

Disciplina: FBI4021 - Interface Humano Computador (Turma A)



 Apresentação		
 Objetivos		
 Enunciado do trabalho de Pesquisa		
 Fórum - Definição Grupos		

Cada grupo (máximo 3 participantes) deverá pesquisar sobre um tópico atual relacionado a IHC. A partir desta pesquisa, os grupos devem propor uma Prova de Conceito (PoC) de uma solução baseada no tópico pesquisado.

Uma **Prova de Conceito** (PoC) é um teste ou demonstração que serve para definir a viabilidade das soluções que uma empresa pretende implementar. Uma PoC pode assumir várias formas, mas normalmente envolve a construção de um protótipo ou produto mínimo viável (MVP), que vai ter sua aderência mercadológica verificada no processo. No caso do nosso trabalho, o MVP será um protótipo das principais UIs do sistema proposto.

Os tópicos sugeridos são:

1. **Acessibilidade** - design acessível, projeto de interfaces para portadores de necessidades especiais, diretrizes de acessibilidade, como as CSS favorecem a acessibilidade, ...
2. **Interação multimodal** - hipervídeos, realidade aumentada, realidade virtual, interação por toque, gestos, voz, interação 3D.
3. **Visualização de dados** - A área de visualização de dados trata da representação gráfica de informações e dados usando elementos visuais, como diagramas, gráficos e mapas. Buscar técnicas e bibliotecas para visualização de dados, como planejar a forma mais adequada de apresentação de dados. Focar nos aspectos visuais, de interface ou nos métodos para descrever a interação do usuário com ferramentas de visualização.
4. **Design mobile** - padrões e frameworks de desenvolvimento Android e/ou iOS.
5. **SEO - Search Engine Optimization** - definição, exemplos, técnicas lícitas e ilícitas.
6. **Interação em ambientes/aplicações de computação ubíqua e pervasiva** - Apresentar conceitos/fundamentos da área e exemplos de aplicações. Computação ubíqua tem como objetivo tornar a interação humano-computador invisível, ou seja, integra a informática com as ações e comportamentos naturais das pessoas. Tecnologias imersivas e *wearables*. Exemplo: computação vestível, jogos pervasivos, aprendizagem ubíqua.
7. **Desenvolvimento front-end** - Linguagens para desenvolvimento - HTML5/CSS3/JS, bibliotecas e frameworks para desenvolvimento front-end.
8. **User Experience** - Explicar sobre a área de User Experience, a diferença de usabilidade e User Experience, incluir conceitos e ideias utilizados nesta área como Agile UX, Design Thinking, entre outros.
9. **Sistemas de Recomendação em sites de e-commerce** - Buscar métodos/algoritmos de recomendação e exemplos de aplicações.
10. **Interfaces para games** - Buscar características, tipos de interfaces, componentes, questões relacionadas a usabilidade para o design lúdico (tanto para jogos de entretenimento como jogos sérios). Buscar métodos de avaliação específicos para interfaces de games, como o MEGA++.
11. **Interação em linguagem natural e IA Generativa** - explorar as possibilidades de aplicações e integração de sistemas de interação em linguagem natural como o ChatGPT e Alexa. Como o ChatGPT pode mudar a forma como as pessoas interagem com os computadores e seus sistemas? Como fazem buscas na Internet?
12. **Teorias de Design para Interfaces** - Abordar Semiótica no design, uso de cores, leis de Gestalt, ...
13. **Interfaces Inteligentes, Adaptáveis e Adaptativas** - Interfaces que se adaptam ao padrão de navegação do usuário. Diferenciar interfaces adaptáveis/personalizáveis e adaptativas.
14. **Metodologias ou Técnicas para Projeto de IHC** - Apresentar outras metodologias para projeto de IHC, diferente da vista na disciplina, ou ainda, por exemplo, explorar a técnica de Persona, para modelar o usuário, apresentar o que é a técnica, para que se usa, *templates* de Personas.
15. **Avaliação de IHC** - Apresentar outras técnicas ou ferramentas para avaliação de interação, diferentes ou complementares as vistas na disciplina.
16. **Arquitetura da Informação para Sistemas Web** - Arquitetura de Informação é a arte e a ciência de estruturar e organizar ambientes de informação para ajudar as pessoas a satisfazerem suas necessidades de informação de forma efetiva.
17. **Storytelling em UX e/ou em Marketing Digital** - O *storytelling* é a prática de contar algo de maneira encantadora para o público, de forma que haja identificação e que traga uma mensagem relevante e marcante para ele. Quando aplicado ao UX Design, irá contar sobre um conjunto de eventos a partir da perspectiva do usuário. E esses eventos mostrarão a evolução da experiência deste usuário.

Aula 12 - 27/05

Disciplina: FBI4021 - Interface Humano Computador (Turma A)



	Apresentação	
	Objetivos	
	Enunciado do trabalho de Pesquisa	
	Fórum - Definição Grupos	

19. **Software para prototipação de interfaces** - protótipos de interfaces (Figma, Axure, Sketch, Pencil Project - plugin para Firefox, Balsamic Mockups, ...) Buscar 3 softwares diferentes e apresentar suas funcionalidades.

20. ... (outro tema sugerido pelo grupo. Este tema deve ser discutido com a professora a fim de verificar a viabilidade).

Cada grupo deverá elaborar uma pesquisa sobre o assunto e elaborar a PoC de uma solução inovadora sobre o tópico pesquisado. A entrega é até o dia **10/06**.

Até o dia **27/05** os grupos devem enviar uma mensagem pelo **Fórum** informando:

- Membros do grupo
- Assunto escolhido (Iremos evitar temas repetidos)

O que deve ser entregue?

1. Um trabalho escrito com a pesquisa desenvolvida e as UIs da PoC da solução até dia 10/06.
2. Uma apresentação em slides. Os trabalhos serão apresentados pelos grupos no dia 10/06. Cada grupo terá 10 minutos para apresentar sua pesquisa e PoC.

Como deve ser o texto?

O trabalho escrito deve ter a seguinte estrutura:

- Identificação UCS, curso, disciplina, membros do grupo
- Introdução (Contextualização do trabalho)
- Desenvolvimento (definições, características, comparativos, ... do tópico escolhido)
- Conclusões (Análise do grupo sobre o tópico pesquisado)
- Referências Bibliográficas

O trabalho escrito deve ter em torno de **5 páginas**.

Como deve ser o MVP (Mínimo Produto Viável)?

O MVP da Prova de Conceito é um protótipo das principais interfaces da solução idealizada pelo grupo. Os protótipos podem ser desenvolvidos usando Figma.

Onde deve ser entregue?

1. O trabalho escrito deve ser entregue **neste recurso de Tarefa** até o dia **10/06**.

Fórum - Definição Grupos

Composição dos grupos e definição do tema ...

Postado: 25/05/2025 - 09:56

0

13

